

TARGHAN

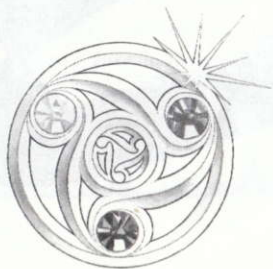


TARGHAN

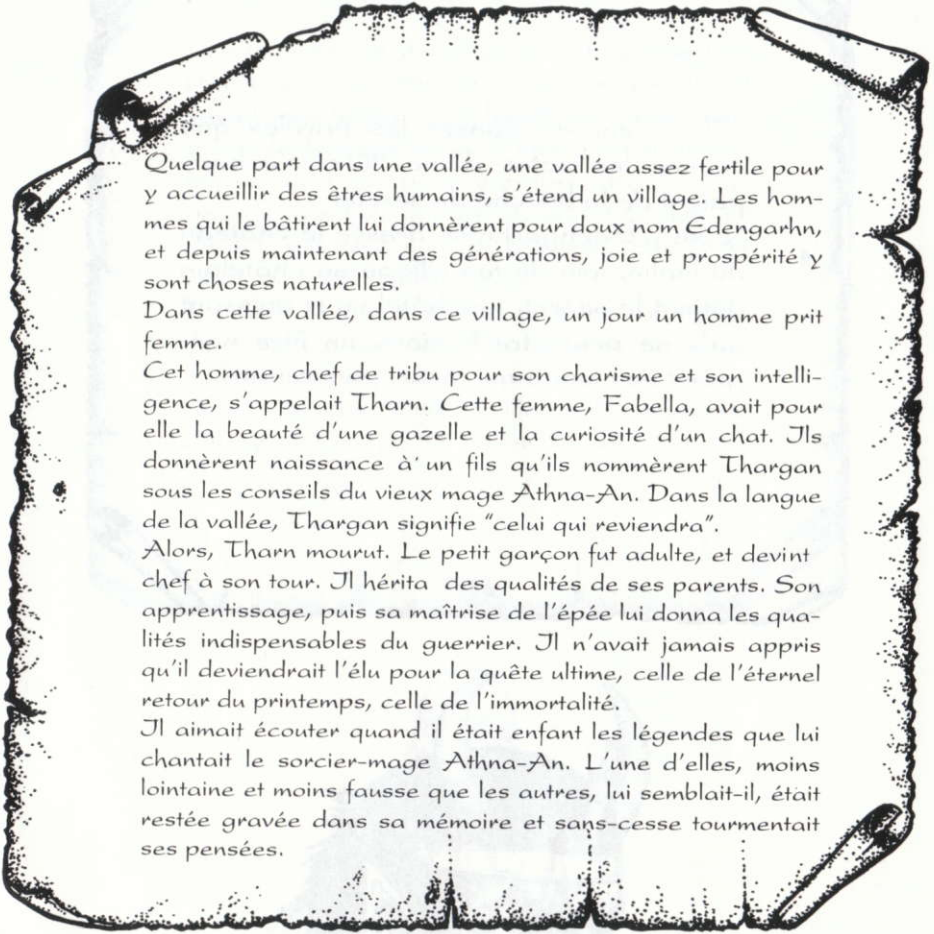
Auteurs : Michel PERNOT
Pascal EJNSWEJLER

Musique : Michel BAJLLOT

Scénario : Christophe FAGOT







Quelque part dans une vallée, une vallée assez fertile pour y accueillir des êtres humains, s'étend un village. Les hommes qui le bâtirent lui donnèrent pour doux nom Edengarhn, et depuis maintenant des générations, joie et prospérité y sont choses naturelles.

Dans cette vallée, dans ce village, un jour un homme prit femme.

Cet homme, chef de tribu pour son charisme et son intelligence, s'appelait Tharn. Cette femme, Fabella, avait pour elle la beauté d'une gazelle et la curiosité d'un chat. Ils donnèrent naissance à un fils qu'ils nommèrent Thargan sous les conseils du vieux mage Athna-An. Dans la langue de la vallée, Thargan signifie "celui qui reviendra".

Alors, Tharn mourut. Le petit garçon fut adulte, et devint chef à son tour. Il hérita des qualités de ses parents. Son apprentissage, puis sa maîtrise de l'épée lui donna les qualités indispensables du guerrier. Il n'avait jamais appris qu'il deviendrait l' élu pour la quête ultime, celle de l'éternel retour du printemps, celle de l'immortalité.

Il aimait écouter quand il était enfant les légendes que lui chantait le sorcier-mage Athna-An. L'une d'elles, moins lointaine et moins fausse que les autres, lui semblait-il, était restée gravée dans sa mémoire et sans-cesse tourmentait ses pensées.

Il vit encore danser les paroles qui,
comme les notes d'une flûte, s'échap-
paient de la bouche du sorcier :

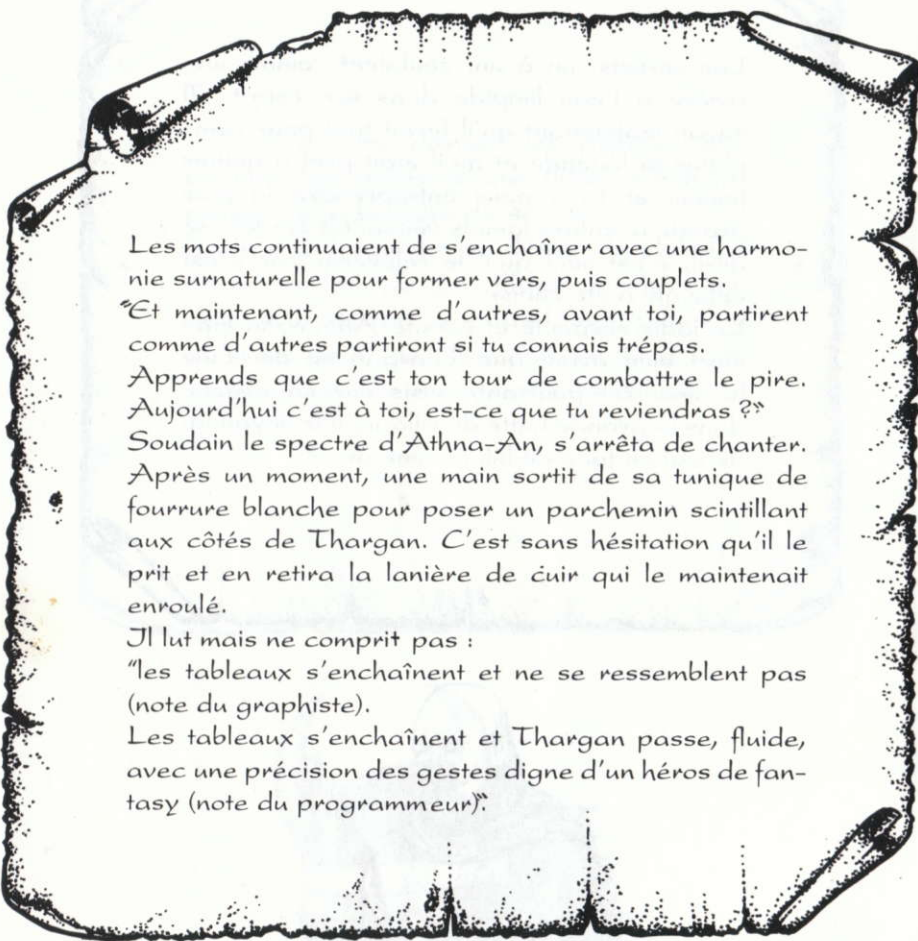
"Loin d'Edengarhn se dresse le château
du malin, loin de ton village un châtelain
détient le secret, un châtelain si puissant
qu'il ne peut être humain, un être nar-
quant un monde qui meurt puis renaît".



Les versets, un à un, coulaient comme une rivière à l'eau limpide dans son esprit. Il savait maintenant qu'il ferait tout pour compléter la légende et qu'il était prêt à quitter femme et tribu pour entreprendre la plus grande aventure jamais vécue. Et ce défi, se dit-il, c'est seul qu'il le relèvera, car il est celui qui a été choisi.

Le jadis respecté et écouté Athna-An était mort bien avant que Thargan ne devienne homme. Et pourtant, assis sur sa couche dans la grande hutte du village, il le voyait là, debout en face de lui, comme avant.





Les mots continuaient de s'enchaîner avec une harmonie surnaturelle pour former vers, puis couplets.

“Et maintenant, comme d'autres, avant toi, partirent comme d'autres partiront si tu connais trépas.

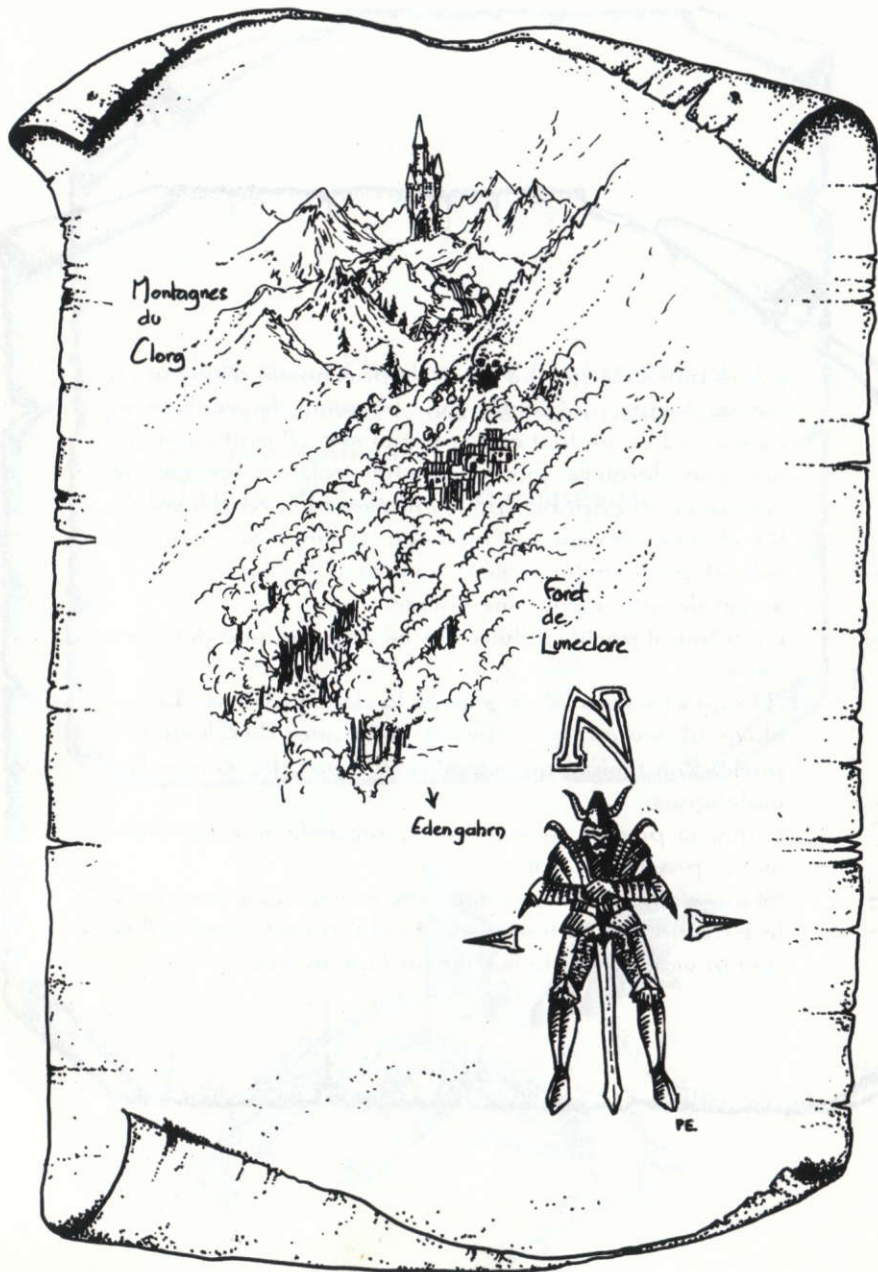
Apprends que c'est ton tour de combattre le pire. Aujourd'hui c'est à toi, est-ce que tu reviendras ?”

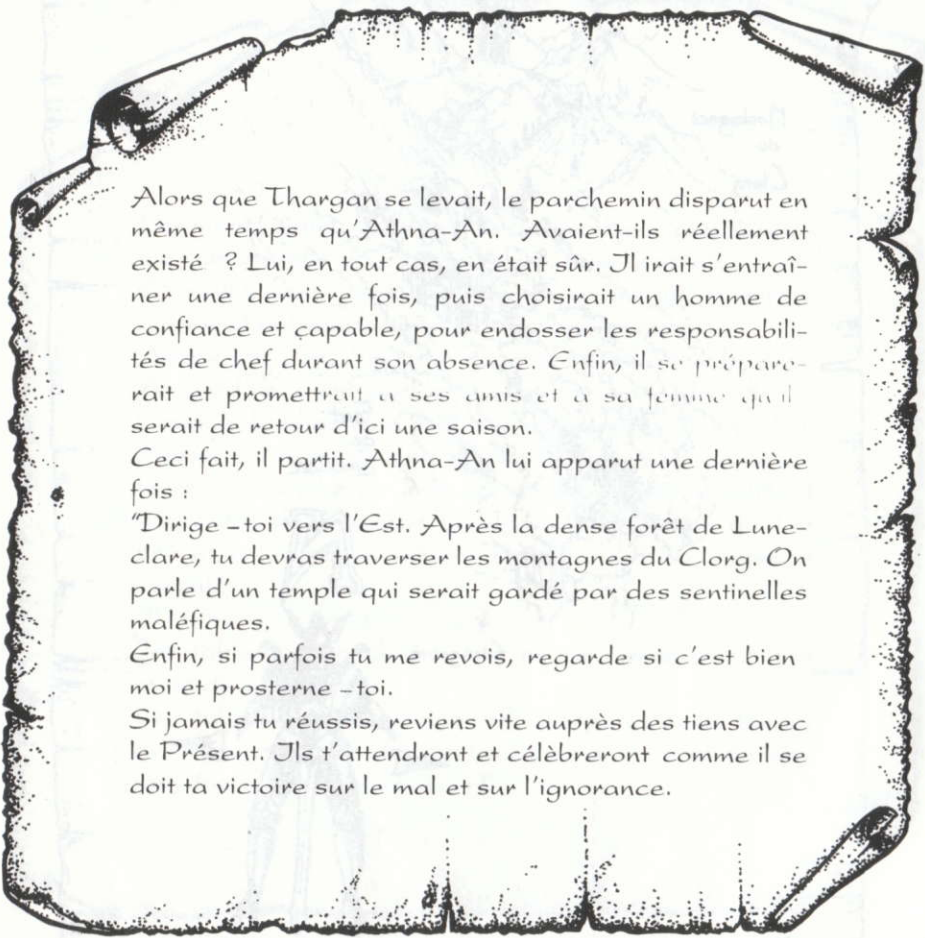
Soudain le spectre d'Athna-An, s'arrêta de chanter. Après un moment, une main sortit de sa tunique de fourrure blanche pour poser un parchemin scintillant aux côtés de Thargan. C'est sans hésitation qu'il le prit et en retira la lanière de cuir qui le maintenait enroulé.

Il lut mais ne comprit pas :

“les tableaux s'enchaînent et ne se ressemblent pas (note du graphiste).

Les tableaux s'enchaînent et Thargan passe, fluide, avec une précision des gestes digne d'un héros de fantasy (note du programmeur).”





Alors que Thargan se levait, le parchemin disparut en même temps qu'Athna-An. Avaient-ils réellement existé ? Lui, en tout cas, en était sûr. Il irait s'entraîner une dernière fois, puis choisirait un homme de confiance et capable, pour endosser les responsabilités de chef durant son absence. Enfin, il se préparerait et promettait à ses amis et à sa femme qu'il serait de retour d'ici une saison.

Ceci fait, il partit. Athna-An lui apparut une dernière fois :

"Dirige-toi vers l'Est. Après la dense forêt de Luneclare, tu devras traverser les montagnes du Clorg. On parle d'un temple qui serait gardé par des sentinelles maléfiques.

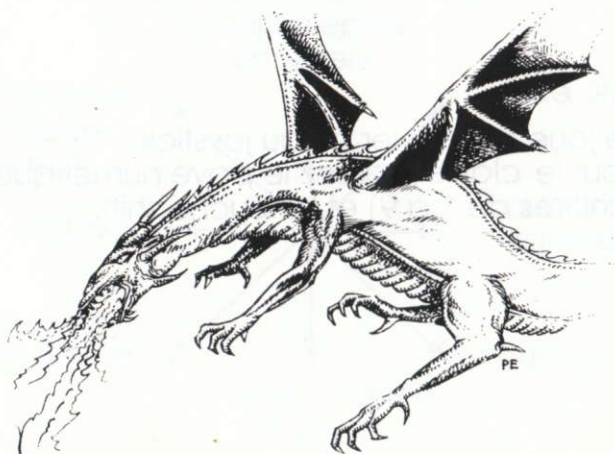
Enfin, si parfois tu me revois, regarde si c'est bien moi et prosterne-toi.

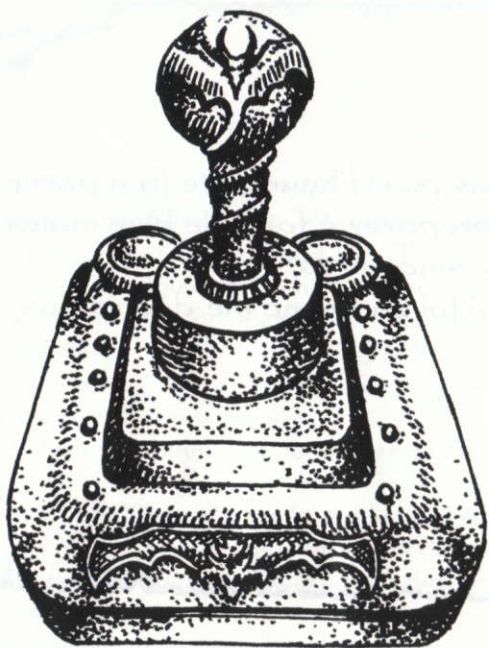
Si jamais tu réussis, reviens vite auprès des tiens avec le Présent. Ils t'attendront et célébreront comme il se doit ta victoire sur le mal et sur l'ignorance.



Mais pour l'heure il te faut partir et
te préparer à faire de bien mauvai-
ses rencontres.

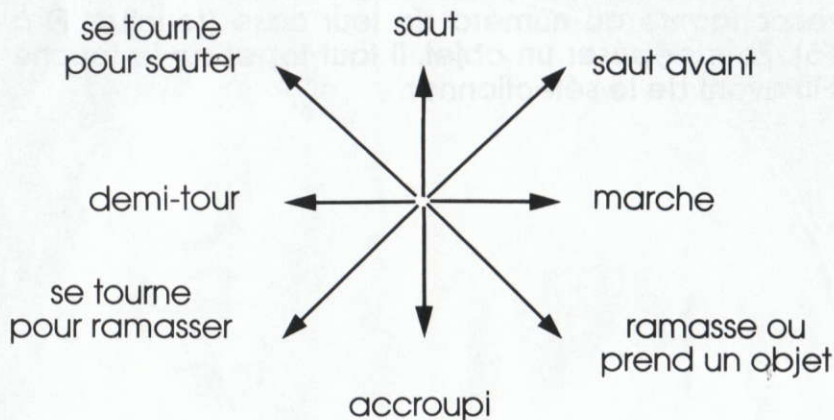
J'ai foi en toi, ne me déçois pas.



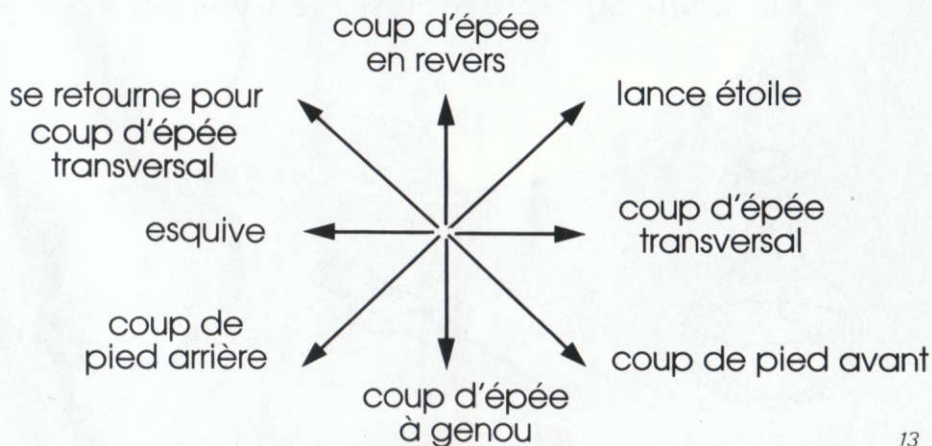


Se joue au clavier ou au joystick.
Pour le clavier, utilisez le pavé numérique
(chiffres de 1 à 9) et la touche shift.

- Sans bouton ou sans shift :



- Avec bouton ou avec shift :

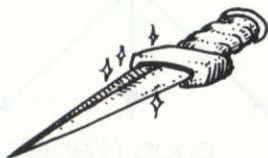
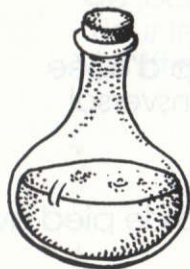


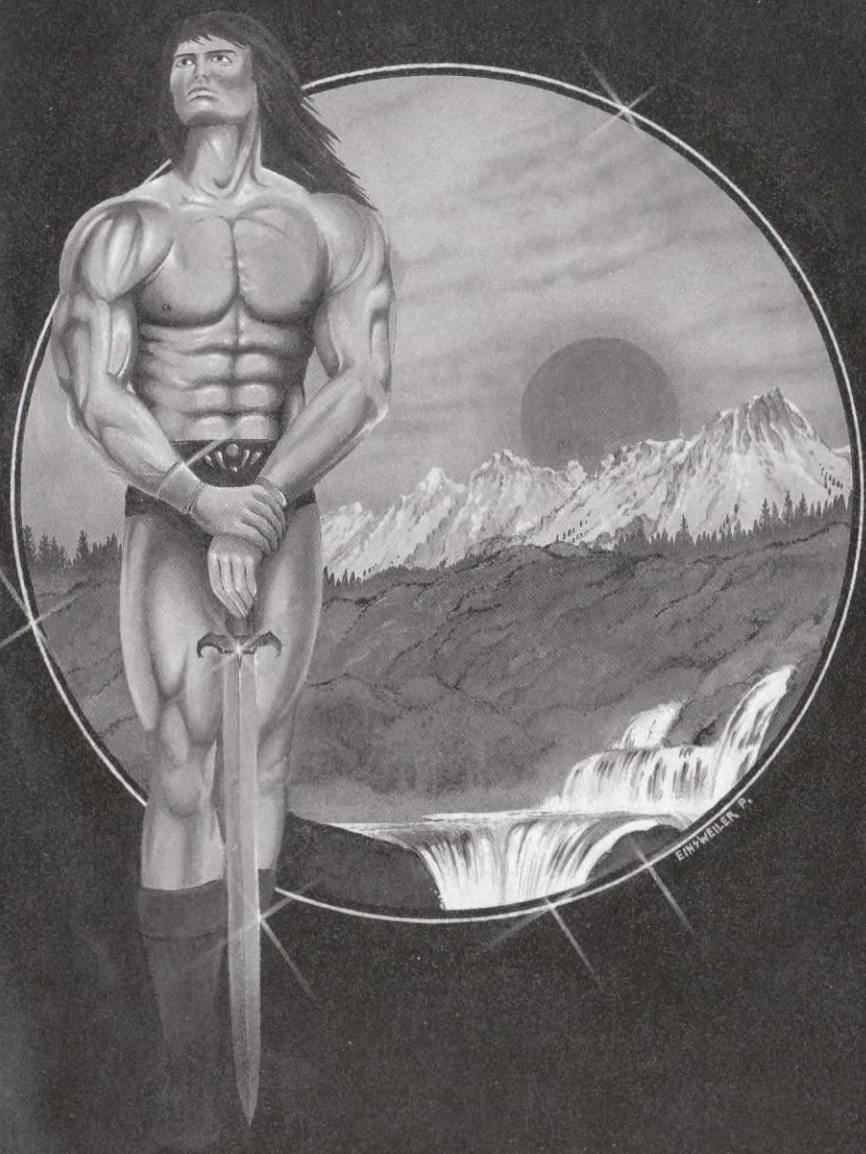
GESTION DES OBJETS

Les objets ramassés s'afficheront dans les icônes.
Pour les utiliser, appuyez sur la touche de fonction correspondante au numéro de leur case (touches F1 à F5). Pour déposer un objet, il faut taper sur la touche F10 avant de le sélectionner.

Commandement IV du Livre de Vie

« Tu te prosterneras devant Ganfald,
le Dieu de l'Eternel et Renouveau »







Copyright Silmarils mars 1989

Silmarils

1, rue Albert-Einstein

77436 CHAMPS-SUR-MARNE

Tél. : (1) 64.68.01.27